

Научная статья
УДК 130.2 + 004.94
<https://doi.org/10.24158/fik.2021.9.3>

Экранно-игровая специфика массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма

Алексей Николаевич Тарасов

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, Липецк, Россия,
alexei1997@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0001-5281-8777>

Аннотация. На примере видеоигровой реальности анализируется специфика репрезентации сюжетов войны и терроризма в современных видеоиграх политической направленности. Показано, что сегодня видеоигры стали предметом междисциплинарного изучения со стороны таких научных отраслей как философия, культурология, политология и история, объединившихся в комплексное направление, определяемое как Game Studies. Одним из актуальных и перспективных аспектов изучения в рамках этого направления выступает исследование специфики репрезентации феноменов войны и терроризма в видеоиграх, т. е. изучение тех средств, с помощью которых они привлекают к себе внимание потенциальных геймеров. Делается вывод, что к числу специфических черт репрезентации феноменов войны и терроризма в видеоиграх относятся: их принадлежность к массовой культуре, особенности визуального воплощения, широкое использование потенциала пространственного нарратива, семантико-семиотические особенности. Действуя в совокупности, выявленные особенности способствуют массовому привлечению всё новых и новых геймеров.

Ключевые слова: видеоигры, экранные медиа, война, терроризм, социокультурная трансформация, цифровая культура, цифровизация, идеология.

Для цитирования: Тарасов А.Н. Экранно-игровая специфика массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // Общество: философия, история, культура. 2021. № 9. С. 22–25. <https://doi.org/10.24158/fik.2021.9.3>.

Финансирование: Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 21-011-31602.

Original article

Screen-game specificity of mass video game representation of the war and terrorism phenomena

Alexey N. Tarasov

Lipetsk State Pedagogical University named after Pyotr Semyonov-Tyan-Shansky, Lipetsk, Russia,
alexei1997@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0001-5281-8777>

Abstract. The author analyzes the specifics of the representation of war and terrorism plots in modern video games of a political orientation. It is shown that today video games have become the subject of interdisciplinary study by such scientific fields as philosophy, cultural studies, political science and history, united in a complex direction, defined as Game Studies. One of the relevant and promising aspects of the study within the framework of this direction is the study of the specifics of the representation of the phenomena of war and terrorism in video games, i.e. exploring the means by which they attract the attention of potential gamers. It is concluded that the specific features of the representation of the phenomena of war and terrorism in video games include: their belonging to mass culture, features of visual embodiment, extensive use of the potential of spatial narrative, semantic and semiotic features. Acting in combination, the identified features contribute to the massive attraction of more and more new gamers.

Keywords: video games, screen media, war, terrorism, sociocultural transformation, digital culture, digitalization, ideology.

For citation: Tarasov A.N. Screen-game specificity of mass video game representation of the war and terrorism phenomena // Society: Philosophy, History, Culture. 2021. No. 9. P. 22–25. (In Russ.). <https://doi.org/10.24158/fik.2021.9.3>.

Funding: The study was carried out with the financial support of the Russian Foundation for Basic Research and the Expert Institute for Social Research within the framework of the scientific project No. 21-011-31602.

Общество переходного состояния, характерное для современной действительности как стран евроатлантической цивилизации, так и России, порождает множественные риски и уязви-

мости для существования человека. Это наблюдение отмечается многими современными учёными-гуманитариями и достаточно репрезентативно представлено в сборниках, издаваемых по итогам работы соответствующих научно-практических конференций [1]. Отмеченное переходное состояние современного российского общества определяется нами как социокультурная трансформация, в том смысле, что черты прежней социокультурной реальности (специфика социально-экономического и духовного развития) ещё продолжают сохраняться, а новые (характерные, в частности, для рыночной экономики) пока утвердились не в полной степени. Переходное состояние, определяемое нами посредством концепта «социокультурная трансформация», в том числе, проявляет свою специфику в активном использовании принципиально новых технологий, например, цифровых [2, с. 13]. В этой связи оказывается, что на состояние современного российского общества, наряду со спецификой социокультурного развития, в определённой степени влияет также и стремительное развитие новых технологий. В совокупности эти факторы усиливают влияние на развитие современной России, формируя новые вызовы и риски.

Не учитывать эти факторы невозможно, тем более что, например, «цифровой» фактор сегодня выступает условием лидерства любого государства. Именно поэтому руководством нашей страны цифровизация экономики объявлена ключевым приоритетом. Подобное отношение к явлению цифровизации представляется обоснованным, поскольку без неё невозможен полноценный переход к следующему этапу технологического развития – т. н. «индустрии 4.0». Переход к этому новому этапу сопровождается стремительным развитием соответствующих технологий, в том числе, цифровой индустрии развлечений, типичным примером которой являются видеоигры. При этом, видеоигровая реальность, прежде считавшаяся исключительно явлением гедонистического плана, а потому не попадавшая в поле научно-исследовательского интереса, сегодня выступает мощным средством продвижения политических и идеологических целей. В этой связи, видеоигровую реальность сегодня, особенно в аспекте представления сюжетов военной и террористической тематики, вполне правомерно рассматривать как элемент «мягкого управления» [3, с. 11], когда посредством малозначительных и малозаметных искажений, вольных интерпретаций фактов или замалчивания о них становится возможным представлять события политической истории в нужном заказчику ключе. При проведении настоящего исследования используется метод контент-анализа современной видеоигровой реальности, который дополняется методом философской интерпретации.

Несмотря на то, что видеоигры – это продукт технического творчества, тем не менее, они исследуются и в гуманитарном знании. Более того, оформилось самостоятельное научное направление, определяемое как исследование видеоигр, или в зарубежных странах – Game Studies. Данное направление уже имеет несколько подразделов, претендующих на самостоятельные направления в рамках формирующейся отрасли научного знания. Сегодня Game Studies выступает типичным примером междисциплинарного исследования, использующего методы как социально-гуманитарных, так и естественно-математических и технических наук. Однако определяющим здесь является культурологическое знание как междисциплинарное, а потому предлагающее комплексный подход к изучению феномена видеоигр [4, с. 71].

Видеоигры сегодня можно рассматривать как одно из средств пропаганды и в определённой степени идеологической и политической борьбы. Подобная оценка во многом определяется экранно-игровой спецификой видеоигр. Вовлекая всё большее число геймеров, видеоигровая реальность формирует определённые представления относительно игрового сюжета. Если сюжет касается, например, политической истории, то видеоигры можно рассматривать как мощное идеологическое и пропагандистское средство, способное менять устоявшиеся представления относительно тех или иных фактов и их оценки с позиции национальных интересов. В конечном счёте, видеоигровая реальность в долгосрочной перспективе при последовательном и методичном воздействии способна трансформировать национальное самосознание [5, с. 165]. С другой стороны, с психологической точки зрения, видеоигры выступают средством релаксации. Человек, уходя в виртуальный видеоигровой мир, забывает о текущих проблемах и стоящих перед ним задачах, отвлекается на развлечения, уводящие его от окружающей действительности. В результате, видеоигры способны влиять на формирование сознания отдельно взятого человека в заданном направлении, трансформировать психологический тип личности, что во многом определяется их экранно-игровой спецификой.

Характеризуя экранно-игровую специфику видеоигр, прежде всего отметим, что они являются типичным примером массовой культуры, обладая многими атрибутивными характеристиками последней [6, с. 165]. Поэтому видеоигровая реальность не ориентирована на взыскательного игрока. Так, при репрезентации феноменов войны и терроризма никаких сугубо историче-

ских деталей, известных профессионалам, мы, разумеется, не увидим. В лучшем случае, видеоигровая реальность представит давно известные факты, которые, однако, могут быть репрезентированы в ключе, заданном разработчиком.

Более того, сюжеты, связанные с войной и терроризмом, попадая в виртуальное поле, сами по себе выступают средством привлечения внимания потребителя – они интересны, потому что уникальны [7, с. 172]. Однако перманентное тиражирование идеи войны и терроризма в видеоигровой реальности постепенно приводит к девальвации сущности этих понятий. Если классическое понимание войны определяло её как общественно-политическое явление, смысл которого заключается в продолжении политики насильственными средствами, то в условиях видеоигровой реальности такое понимание девальвируется, теряется его антигуманная направленность. Виртуальный мир позволяет «запускать» начало войны бесконечно много раз, что при перманентном воздействии трансформирует представление о ней. Война постепенно теряет характеристики как явления разрушающего. Особенно такое воздействие опасно по отношению к детской, формирующейся и неокрепшей психике.

Тем более, видеоигры способствуют дегуманизации представления о жизни человека. Видеоигры предоставляют геймеру несколько возможностей прожить виртуальную жизнь. Ценность человеческой жизни в этих условиях девальвируется: даже в случае смерти виртуальный герой имеет несколько попыток начать всё с начала, а если и они будут исчерпаны, то можно начать игру заново. Если психикой взрослого человека подобное воспринимается как развлечение, то в детской психике подобный «откат к началу» закрепляется как естественный, нормальный и уже с этих позиций оценивается не только виртуальный мир, но и реальный.

Следующей экранно-игровой особенностью репрезентации феноменов войны и терроризма выступает специфика её визуального воплощения. Визуально современные видеоигры отличаются, например, от кино – где всё выглядит реалистично – и от живописи. В этом смысле, видеоигры сегодня занимают некое срединное положение между живописью и кино. В результате, формируется новая виртуальная культура, обладающая своими уникальными характеристиками и расширяющая современные представления о культуре как таковой [8, с. 43]. В то же время сегодня при создании военных сцен в кино создатели часто используют элементы видеоигровой реальности. Это, с одной стороны, значительно удешевляет процесс создания произведений киноискусства, а с другой – визуально обогащает, усиливает воздействие сцены из фильма на сознание публики. Совершенствующиеся цифровые технологии только ускоряют движение видеоигрового изображения к реалистичному. На сегодня этому способствует развитие VR-технологий, а также индустрии сопутствующих девайсов – т. н. иммерсивных устройств (наушники, шлемы, очки виртуальной реальности и т. д.). В совокупности они усиливают эффект воздействия на эмоциональное состояние и сознание человека.

К числу экранно-игровых особенностей репрезентации феноменов войны и терроризма следует также отнести активное использование пространственного нарратива. Современные компьютерные модели уже давно ушли от двухмерного изображения пространства. Применение современной графики для построения окружения в видеоигре заметно приближает виртуальный мир к реальному. Использование разнообразных динамических характеристик в виртуальной игре (например, движение деревьев, смена времени суток и т. д.) способствует максимизации реалистичности.

На сегодня в видеоигровой реальности активно используется и четвёртое измерение – время, которое, как известно, всегда активизирует деятельностную составляющую в культуре [9, с. 121]. Использование временного фактора позволяет «состаривать» пространство. На максимальную реалистичность видеоигры направлено также и введение ограничения времени, за которое геймер должен пройти уровень или эпизод игры. При этом, в современных видеоиграх применяется такой подход, при котором со временем силы игроков истощаются, используемые ресурсы заканчиваются и т. д. Можно заключить, что сегодня качество видеоигры определяется соотношением пространственных характеристик с временными.

Наряду с отмеченными, к числу особенностей репрезентации феноменов войны и терроризма следует также отнести культурное содержание видеоигр. Виртуальный мир наделяется особыми ценностями и смыслами. Именно поэтому война и терроризм так часто выступают в качестве основной сюжетной линии видеоигр. Использование различных символов, связанных с соответствующей исторической эпохой или идеологией, с одной стороны, наполняет видеоигру духовным смыслом, способно привлекать большее число сторонников, а с другой – выступает средством продвижения военно-политических и пропагандистских целей.

Таким образом, сегодня видеоигровая реальность военно-политической тематики стала полем борьбы за сознание человека. Совершенствующиеся технологии виртуальной реальности

привлекают всё большее число новых геймеров, что, в свою очередь, может быть объяснено экранно-игровой спецификой видеоигр, а именно:

- 1) они являются примером массовой культуры;
- 2) особое значение в видеоиграх имеет визуальное воплощение;
- 3) активное использование пространственного нарратива;
- 4) культурное наполнение видеоигр.

Список источников:

1. Гуманитаристика в условиях современной социокультурной трансформации: материалы IX Всероссийской научно-практической конференции: сборник научных трудов. Липецк, 2020. 215 с.; Риски и уязвимости современной социокультурной трансформации: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции. 29–30 июня 2021 г. Липецк, 2021. 69 с.; Традиции и инновации в пространстве современной культуры: материалы III Всероссийской научно-практической конференции (15–16 апреля 2021 года, г. Липецк): сборник научных трудов. Липецк, 2021. 386 с.
2. Когай Е.А. Молодежный экстремизм и виртуальный мир // Социально-гуманитарное обозрение. 2019. № 1 (1). С. 13–14.
3. Когай Е.А. Философия мягкого управления: к истокам идей // Среднерусский вестник общественных наук. 2014. № 5 (35). С. 10–14.
4. Ромах О.В. Культурологическое образование в процессах глобализации // Фундаментальные исследования. 2007. № 7. С. 69–72.
5. Ромах О.В. Национальное самосознание россиян как предмет культурологического исследования // Фундаментальные исследования. 2012. № 3-1. С. 163–166.
6. Леонтьева В.Н. Культуротворческий процесс: основания и начала. Харьков, 2003. 216 с.
7. Belyaev D.A., Belyaeva U.P. Discourses and Semantic Tropes of the Philosophical Explication of Video Games // Problemos. 2019. Т. 96. Pp. 172–183. <https://doi.org/10.15388/Problemos.96.14>.
8. Ромах О.В. Множественность трактований понятия культура // Аналитика культурологии. 2013. № 2 (26). С. 40–44.
9. Ромах О.В. Деятельность как способ развития культуры // Аналитика культурологии. 2007. № 2 (8). С. 119–127.

Информация об авторе

А.Н. Тарасов – кандидат философских наук, доцент кафедры философии, политологии и теологии Липецкого государственного педагогического университета имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, Липецк, Россия.

https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=645606.

Information about the author

A.N. Tarasov – PhD, Associate Professor, Philosophy, Political Science and Theology Department, Lipetsk State Pedagogical University named after Pyotr Semyonov-Tyan-Shansky, Lipetsk, Russia.

https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=645606.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 16.08.2021;
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 25.08.2021;
Принята к публикации / Accepted for publication 09.09.2021.